

Perancangan Desain Pembelajaran Dengan Konsep *Roleplay* Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris

¹⁾Afriana Putri Arum Sari, ²⁾Elizabeth Sri Lestari, S.Pd., M.LIS.

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia
e-mail: ¹⁾702011132@student.uksw.edu, ²⁾elizabeth@staff.uksw.edu

Abstract

English is one of the lessons that considered tough by some students. Based on observations has been done in SMA N 1 Grabag, the usage of learning concept that less attractive, makes the student participation in the class in a low grade. Through this research, the reseacher used a learning design with roleplay concept to increase the student participation. The research was conducted in XI IPS 2 SMA N 1 Grabag. The objectives of this research is to find out how the learning design with roleplay concept increase the XI IPS 2 SMA N 1 Grabag student participation in learning English. The research and development (R&D) method is used in this research. The final conclusion of this research is learning design with roleplay concept can increase the student participation in learning English.

Keywords: *learning design, roleplay, student participation*

Abstrak

Mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMA N 1 Grabag, penggunaan konsep pembelajaran yang kurang menarik membuat partisipasi siswa di dalam kelas rendah. Melalui penelitian ini, peneliti menggunakan desain pembelajaran dengan konsep *roleplay* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA N 1 Grabag. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana desain pembelajaran dengan konsep *roleplay* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas XI IPS 2 SMA N 1 Grabag dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D). Kesimpulan akhir dari penelitian ini adalah desain pembelajaran dengan konsep *roleplay* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata kunci: desain pembelajaran, *roleplay*, partisipasi siswa